

科目名	モバイル設計 2							年度	2025
英語科目名	Mobile design 2							学期	前期
学科・学年	情報処理科 モバイルアプリ開発コース 2年次	必／選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	鈴木 睦男			教員の実務経験			実務経験の職種		
【科目の目的】									
プロトタイピング開発の手法を座学形式で学ぶ。次に、グループワークで複数のテーマに対してプロトタイピング開発を実施する。これにより、知識としての設計手法だけではなく、実際にモバイルアプリを開発できる技術を身につけることができる。プロトタイピングでは工程間の手戻りを減らして短期間の開発を行っていくためにフィードバックが大切な要素となる。この感覚を身につけるため、成果物の発表を適宜行っていく。									
【科目の概要】									
システムやアプリケーション開発過程における各種設計技法を実践的に学びます。									
【到達目標】									
プロトタイピングの長所を理解し、なぜモバイルアプリ開発にプロトタイピングが有効であるか説明できる。また、プロトタイプにおいてユーザーからのフィードバックを受けることが後工程での手戻りを防ぐうえで重要であることを理解して、成果物のプレゼンテーションを積極的に行うことができる。									
【授業の注意点】									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	プロトタイピングの理論的な知識を深く理解し、実践的な適用が高い。クリエイティブかつ効果的なプロトタイプを作成。	プロトタイピングの理論的な知識を良好に理解し、実践的な適用が見られる。概念的なプロトタイプを効果的に作成。	プロトタイピングの基本的な理論を理解し、実践的な適用が一般的。要素の配置や構造に一定の課題があるが、基本的なプロトタイプを作成。	プロトタイピングの理論的な知識に一部不足があり、実践的な適用に課題がある。プロトタイプに一部の不備が見受けられる。	プロトタイピングの理論的な理解が不十分であり、実践的な適用が不明瞭。プロトタイプが基本的な要素に欠けている。				
到達目標 B	チーム内で積極的にリーダーシップを発揮し、メンバーとの協力が円滑。チーム全体でのプロジェクト管理が優れている。	チーム内で協力的であり、一定のリーダーシップが見受けられる。チーム全体でのプロジェクト管理が効果的。	チーム内で協力はあるが、リーダーシップが一部不足。プロジェクト管理において、調整が必要な場面がある。	チーム内での協力が十分でなく、リーダーシップが不足。プロジェクト進捗において、管理が不十分。	チーム内での協力がほとんどなく、リーダーシップが欠如。チーム内での協力がほとんどなく、リーダーシップが欠如。				
到達目標 C	プロジェクト成果物を明確かつ魅力的にプレゼンテーション。質疑に対して的確かつ自信を持って回答。	プロジェクト成果物をわかりやすくプレゼンテーション。質疑に対して十分な説明ができる。	質疑に対して十分な説明ができる。質疑に対して一般的な回答ができる。	プロジェクト成果物のプレゼンテーションが不十分。質疑に対して不確かな回答。	プロジェクト成果物を適切にプレゼンテーションできない。質疑に対して理解が不足。				
到達目標 D	フィードバックを受け入れ、素早くかつ効果的にプロトタイプに反映。フィードバックの要点を適切に抽出し、改善点を見極める能力。	フィードバックを受け入れ、プロトタイプに適切に反映。フィードバックの要点を理解し、改善点を実践に移す能力。	フィードバックをある程度受け入れ、プロトタイプに反映。フィードバックの要点を一部理解し、改善点を一部実践。	フィードバックを一部受け入れ、プロトタイプに反映。フィードバックの要点を一部理解し、改善点を一部実践。	フィードバックをほとんど受け入れず、プロトタイプにほとんど反映が見られない。フィードバックの要点を理解できず、改善点を実践できない。				

到達目標 E		テクニカルスキルが高く、創造的で効果的なプロトタイプを作成。イノベーションがあり、他とは差別化されたアプローチが見られる。	テクニカルスキルがしっかりとあり、実践的なプロトタイプを作成。創造性があり、他とは異なる要素が一部見られる。	基本的なテクニカルスキルがあり、機能的なプロトタイプを作成。一般的なアプローチで創造性が見られる。	テクニカルスキルに一部不足があり、プロトタイプに課題が見られる。創造性が一部欠如しており、一般的なアプローチが目立つ。	テクニカルスキルが不十分で、プロトタイプの実装が難しい。創造性がほとんどなく、他との差別化が見られない。	
【教科書】 指定書籍無し。必要に応じて資料等を配布する。							
【参考資料】							
【成績の評価方法・評価基準】 プロジェクトで制作する成果物、授業中に実施する演習課題、出席状況などを総合的に評価する。							
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。							
科目名		モバイル設計 2				年度	2025
英語表記		Mobile design 2				学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル		評価方法	自己評価
1	プロトタイピングの概要	プロトタイピングの基本理解	1 プロトタイピングの意義	プロトタイピングの意義を理解する		1	
			2 プロトタイピングの一般的なプロセス	プロトタイピングのプロセスを理解する			
			3 小テスト	不明点を明確にし理解を深める			
2	プロトタイピングのプロセス(1)	プロトタイピング手法の詳細理解	1 ユーザーインターフェースの基本原則	基本的なUIデザインスキルの向上		1	
			2 小テスト	不明点を明確にし理解を深める			
3	プロトタイピングのプロセス(2)	プロトタイピング手法の応用	1 フィードバックの収集	フィードバックの収集方法を理解する		1	
			2 フィードバックの適用方法	フィードバックの適用方法を理解する			
			3 小テスト	不明点を明確にし理解を深める			
4	ペーパープロトタイピング(1)	低コストでのプロトタイピング	1 ペーパープロトタイピングの手法	ペーパープロトタイピングの手法を理解する		1	
			2 ペーパープロトタイピングの利点	ペーパープロトタイピングの利点を理解する			
			3 小テスト	不明点を明確にし理解を深める			
5	ペーパープロトタイピング(2)	ペーパープロトタイピングの実践	1 グループ演習	グループワークスキルの向上		2	
			2 フィードバック	フィードバック収集の能力向上			
6	ツールプロトタイピング(1)	デジタルツールを使用したプロトタイピング	1 主要なプロトタイピングツールの紹介	デジタルプロトタイピングツールの基本的な使い方 の習得		1	
			2 小テスト	不明点を明確にし理解を深める			
7	ツールプロトタイピング(2)	デジタルツールの高度な利用法	1 グループでのデジタルプロトタイピング演習	デジタルプロトタイピングスキルの向上		2	
			2 フィードバック	フィードバック収集の能力向上			
8	プロトタイピングの実践(1)	グループワークでのテーマ決定	1 チームビルディング	グループでの協力を体験する		2	
			2 プロジェクト設計	プロジェクト計画の立案スキル向上			

[illegible]